

EL JUEGO Y LA RISA

ORIGEN, EVOLUCIÓN E HISTORIA



ALBERTO LOMBO MONTAÑÉS

PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

El juego y la risa
Origen, evolución e historia

Alberto Lombo Montañés

EL JUEGO Y LA RISA

Origen, evolución e historia

PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Alberto Lombo Montañés

© De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza
(Vicerrectorado de Cultura y Proyección Social)
1.ª edición, 2025

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12, 50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 330.
puz@unizar.es <http://puz.unizar.es>



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

ISBN 978-84-1340-937-5

Impreso en España

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

D.L.: Z 153-2025

Introducción

En la vida casi todo tiene que ver con el juego. Este es probablemente el primer intento de asimilar el caos y ordenar el desorden que los cerebros perciben en el medio que les rodea. El juego, se defina como se defina, no actúa en solitario, tiene tras de sí una extensa familia de antepasados prehistóricos. Todos ellos han de ser estudiados si se quiere comprender por qué los animales juegan y emiten señales específicas en dichas actividades. La risa es una de ellas, pero no la única: existen otras muchas formas de expresión de la alegría, normalmente contagiosas.

Nuestra percepción del juego ha ido cambiando a lo largo del tiempo. El juego nunca produjo el interés que suscitó la risa entre los filósofos de la tradición occidental ni fue motivo de tratados o reflexiones profundas. Además, la Biblia lo condenaba (Nikulina y Schmölcke, 2008: 43), por lo que nadie se atrevía a pensar en el juego como se merecía. De este modo, se le negaba la trascendencia espiritual y filosófica que otras culturas sí le conceden. Por todo ello, el juego pasó desapercibido y apenas se estudió seriamente hasta la segunda mitad del siglo xx (Huizinga, 1998). Aunque ya antes algunos tra-

bajos pioneros habían llamado la atención sobre la complejidad de este fenómeno en los animales (Gross, 1898) y las culturas humanas (Culin, 1907). Sin embargo, fueron los matemáticos como Von Neumann quienes consiguieron darle un enfoque novedoso con aplicaciones en la vida moderna (Neumann y Morgenstern, 1944). Entonces, el juego se convirtió en una categoría analítica, un sistema teórico que permitía predecir las estrategias económicas y bélicas, muy sugerentes para las clases dirigentes. Pero la teoría de los juegos tenía implicaciones de amplio alcance y los biólogos evolutivos no tardaron en verlas. Autores como John Maynard analizaron las diversas interacciones entre los seres vivos según este supuesto. Iniciaron así un camino paralelo e inconexo con los estudios culturales del juego reavivados por Johan Huizinga a mediados de los años cincuenta. En resumen, hay dos campos paralelos que nunca se cruzan, pues observan el juego desde varias perspectivas, con distintos métodos y diferentes conceptos. Desde el punto de vista divulgativo, puede resultar instructivo tender un puente entre ambos mundos inconexos, algo que quizás solo sea posible con relativas dosis de permisibilidad por parte de los especialistas.

El primer problema al que nos enfrentamos es el conceptual o terminológico, pues algunas definiciones resultan engañosas y, a veces, constriñen el estudio a un ámbito reducido de conocimiento. En consecuencia, hemos optado por traspasar los límites en todos los sentidos, no por mero capricho, sino inducidos por la necesidad de entender en toda su complejidad uno de los fenómenos más versátiles de la naturaleza. Para ello, aunque se suelen tratar por separado, necesitamos abordar cada uno de los apartados que se relacionan entre sí en un mismo conjunto. Es la estructura habitual en este tipo de obras,

aunque en nuestro caso es de tendencia fraccionaria. La primera parte, por ejemplo, incluye varias secciones que abarcan diversos aspectos del juego, desde sus orígenes hasta su aparición en las primeras formas de vida. Seguiremos, por lo tanto, un orden lineal como se acostumbran a hacer los trabajos históricos, pero insertando temas vinculados con la propia lógica discursiva. El segundo capítulo aborda temas que atañen más directamente a la evolución humana, de nuevo superando los límites que pudieran establecernos las barreras disciplinarias. En este sentido, y aunque siguen las mismas directrices metodológicas, las secciones tratadas en el tercer capítulo son más homogéneas, pues se circunscriben con mayor detalle a la ciencia que investiga la prehistoria, es decir, a los datos aportados por la arqueología. Con todo ello, habremos seguido los pasos no solo de la evolución del juego, sino de las múltiples ramas que parten de él y lo sustentan, a veces de manera independiente en el amplísimo abanico temporal de la historia de la Tierra. En realidad, una dilatada prehistoria que comienza con la formación del universo y termina con el surgimiento de las primeras ciudades. El cuarto capítulo, si bien conserva la estructura inicial, está ligado a la síntesis y a las conclusiones, que difícilmente se pueden extraer sin reflexionar al respecto. Más bien al contrario, el texto invita al lector a cuestionar las ideas y pensar por sí mismo. Téngase en cuenta, pues, que el libro expone, entre otras muchas cosas, la perspectiva personal del autor y, como bien sabe quien escribe, no es en modo alguno infalible. Todos estamos en el mismo barco, algo a la deriva me temo, en busca de una isla perdida en alguno de los rincones escondidos de nuestra mente.

A veces no todos entendemos lo mismo cuando hablamos del juego. Esto sucede con frecuencia en las dis-

tintas ciencias que lo estudian, por eso es bueno tratar de definir nuestro principal objeto de estudio; y, sin que ni mucho menos estas definiciones sean determinantes, pueden ayudar a entender mejor un fenómeno muy complicado. Para empezar, el juego puede ser visto como una forma de organizar estructuras de sentido eminentemente social, pero también individual, a todos los niveles. Y, desde un punto de vista metodológico, es una buena manera de explicar los procesos de competición y cooperación entre los seres vivos. En definitiva, es un sistema de organización natural. Para un ecosistema, el juego es el modo en el que se participa en reglas establecidas a partir de un elevado número de elementos azarosos.

Otra definición útil, de tendencia psicobiológica, es entender el juego como una manifestación conductual de la diversión, lo que nos permite relacionarlo con otros comportamientos familiares como el arte, es decir, la experimentación de cosas bellas o placenteras, la estética en general. El arte es un placer y un juego, pero no es solo eso, sino que está embadurnado de ideas y metáforas a veces muy serias. Resulta imposible negar que el proceso formativo del arte es en origen lúdico a tenor de los datos aportados por los animales y los niños, lo cual no supone que no tenga significado, como tan a menudo se ha pensado de las primeras expresiones artísticas humanas; todo lo contrario, más bien tiene muchos y muy variados significados. La piel del arte es como la de una cebolla: la última y menos visible es la del juego, pues nadie pintaría en una cueva si en el fondo no lo encontrara en cierto modo divertido.

Índice

Introducción.....	9
CAPÍTULO I	
Filogénesis del juego	13
El azar	13
Microorganismos	15
Sexo bacteriano.....	17
Las flores del bien	21
Dinojuegos.....	25
Funciones del juego	28
Teorías del juego.....	30
Tipos de juegos	33
Otros tipos de juegos.....	36
Consecuencias beneficiosas del juego.....	39
Cuervos, loros y delfines	41
Primates	45
Bonobos	49
CAPÍTULO II	
Evolución de la risa	53
Las ratas sanguinarias de Lorenz.....	53
Los orígenes evolutivos	57
Aseo.....	60
Cosquillas.....	62
El efecto dominó	64
La sonrisa de Van Hoof	66
Empatía.....	68

Neuronas espejo	70
La risa	72
Neotenia	74
Bipedismo	76
Resiliencia	78
La broma de la rata muerta	80
Acerca del cuándo	83

CAPÍTULO III

Risa prehistórica	85
Homínidos	85
Fuego	89
Neandertales	92
Las bolas musterienses	95
Estética	96
Mundo sonoro	100
<i>Sapiens</i>	104
Excrementos	107
Miedo	109
Vergüenza	112
Sexo	114
Vulvas	117
Conciencia	119
Sonrisa	121
El desconocido de Laugerie-Basse	123
El aprovechamiento de los relieves naturales	126
Juegos gráficos	128
Narraciones	130
Fiestas	133
El pesimismo	135
Música	137
Sonrisas y lágrimas	140
La felicidad	142
Estupidez	144
Juguetes	147
Juegos de mesa	151

CAPÍTULO IV

Recapitulaciones	155
El elixir de la felicidad	155

La evolución del juego	158
El juego y la selección natural.	160
Neandertales y <i>sapiens</i>	162
El juego en la prehistoria	165
La religión en la prehistoria	167
¿Pero son sagradas estas grafías?	169
Una infancia eterna	172
Dulces simbióticos	174
Calendarios lunares	176
El poder del acero	179
Catástrofes	181
¿ <i>Game over</i> ?	184
Bibliografía	187

*Este libro se terminó de imprimir
en los talleres del Servicio de Publicaciones
de la Universidad de Zaragoza
en enero de 2025*



Somos, con diferencia, la especie más juguetona de cuantas han existido nunca en el planeta. Los animales también juegan, pero los seres humanos somos un caso patológico. El libro explora los sorprendentes orígenes del juego y la risa. ¿Jugaban los dinosaurios?, ¿y las plantas?, ¿cómo se divertían los *sapiens* y los neandertales? La historia de la empatía, la cooperación, el pesimismo o la catástrofe nos plantea algunos retos. La felicidad humana está en juego y la partida no ha hecho más que comenzar...



**Prensas de la Universidad
Universidad Zaragoza**



ALBERTO LOMBO MONTAÑÉS

es doctor en Ciencias de la Antigüedad por la Universidad de Zaragoza. Se ha dedicado al estudio de la prehistoria y a la divulgación científica. Entre sus campos de investigación destacan diversos trabajos sobre el humor prehistórico. Es autor de artículos en revistas científicas como «Interpretación de retruécanos, imágenes de doble sentido y bromas en el arte paleolítico», publicado en *Complutum*, o «Aspectos lúdicos de lo cotidiano en el Arte Paleolítico», en la revista *Veleia*.